

## **FORMULARIO PARA DOCENTES SOBRE MANEJO Y PERCEPCIÓN DE AMBIENTES DIGITALES EN EDUCACION SUPERIOR**

**Estimado Profesor**, le invitamos a responder el presente cuestionario. Sus respuestas, confidenciales y anónimas, tienen por objeto recoger su importante opinión sobre la percepción y el manejo que tiene de los ambientes digitales en educación superior. El objetivo de la encuesta es capturar, organizar, compartir y generar resultados tendientes a establecer el estado del arte sobre la educación virtual en la educación superior en un grupo muestra de Universidades de Colombia. El monitoreo se lleva a cabo a través de recolección de información, la observación de tendencias y la discusión colectiva.

Toda la información es abierta y es una investigación colaborativa sin fines de lucro. Agradecemos su tiempo y colaboración. Por favor, seleccione su respuesta, dando click en la opción que considere.

### **DIMENSIÓN MÍTICO DISCURSIVA**

#### **Enfoque Pedagógico-filosófico**

**1.** Los Ambientes digitales implementados en la Educación Superior, se pueden concebir como aquellos escenarios flexibles e interactivos para desarrollar procesos de aprendizaje sin el protagonismo del docente

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

2. Los Ambientes digitales en Educación Superior, son vistos como un conjunto de herramientas de comunicación que apoyan la enseñanza

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

3. La responsabilidad del proceso educativo en ambientes digitales, se podría identificar con un alto grado de autonomía en su proceso de aprendizaje por parte del estudiante y la constante actualización e investigación por parte del docente

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

4. El proceso educativo en ambientes digitales se identifica con un alto grado de participación, intercambio y colaboración de la comunidad educativa

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

5. El docente es el responsable del proceso de enseñanza aprendizaje en los ambientes digitales y el estudiante asume un rol pasivo.

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

6. La actividad del docente desarrollada en ambientes digitales complementa las formas presenciales de enseñar.

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

7. Al ejercer su actividad pedagógica en ambientes digitales, el docente la tergiversa, enfocándola como un fin y no como un medio

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

8. La transmisión de conocimientos en los ambientes digitales, promueve e incentiva los procesos de pensamiento, fortaleciendo la cualificación y promoción del docente

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

9. La evaluación en ambientes digitales reduce visiblemente la calidad de la educación, dada su tendencia meramente cuantitativa y automatizada.

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

10. Los materiales educativos, como textos, guías, talleres, etc. utilizados en ambientes digitales, son recursos didácticos innovadores, económicos, eficaces y variados que también se pueden utilizar en la educación presencial como a distancia

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

11. Las viejas preguntas de la filosofía (Quién soy, de dónde vengo y para dónde voy) pueden justificar la existencia y uso de los ambientes digitales

- ☐ Completamente verdadero

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

12. El ser humano se está empezando a convertir en un producto de las tecnologías, hasta tal punto, que éstas parecen estar reduciendo, deformando y apoderándose de su existencia misma

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

13. El rol del docente en ambientes virtuales, consiste en acompañar el proceso educativo del estudiante, motivándolo a realizar sus lecturas y actividades del curso, fortaleciendo su autonomía

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

**Enfoque tecnológico-comunicativo**

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

**14.** La comunicación, facilitada por los chat, foros, correos, audio IP, video IP y pizarras interactivas, trivializa la profundidad de los contenidos en favor de interacciones rápidas y breves.

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**15.** La utilización de enlaces y/o vínculos con todas las posibilidades de navegación que ofrecen, le permiten como docente, conectarse de manera global

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

**16.** Los enlaces y/o vínculos por su amplio ofrecimiento de posibilidades de navegación en los ambientes digitales, obligan a replantear el manejo y uso de la información, los textos y las formas de lecto-escritura en el proceso educativo

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

**17.** Las máquinas son una parte importante de la humanidad; como parte de esta, aunque creadas por el hombre, tienden a introducirse en su vida y en su cuerpo cada vez más.

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

**18.** Los ambientes digitales aplicados en educación superior, deben cumplir funciones meramente instrumentales, al servicio de los objetivos básicos del proceso de aprendizaje y siempre bajo el control del docente

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

**19.** La organización, presentación y diseño de la información en los ambientes digitales, complejiza innecesariamente el proceso de aprendizaje, excluyendo los sectores de población que no han sido alfabetizados en la cultura digital.

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

**20.** Durante las próximas décadas el manejo de herramientas propias de las ambientes digitales, será el centro del proceso pedagógico

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

**21.** En el futuro los ambientes digitales implementados para la pedagogía en la Educación superior, desarticularan completamente el proceso educativo, convirtiéndolo en un producto más del mercado global.

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**22.** El enfoque filosófico en la tecnología, se encuentra relacionado con lo pedagógico, lo comunicativo, lo político, la cultura, y en general con el logro de los objetivos que buscan la plenitud de todo ser humano

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo



***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

**DIMENSIÓN RITUAL-PRACTICA**

**Enfoque filosófico-pedagógico**

**23.** En el ejercicio docente en ambientes digitales, ha utilizado eficientemente los siguientes recursos: (Marque cuáles)

- ☐ Correo electrónico
- ☐ Navegación en la Web
- ☐ Chat o Messenger
- ☐ Foros
- ☐ Comunidades virtuales

**24.** Descarga diferentes programas informáticos que contribuyen a fortalecer su actividad académica (Marque cuáles)

- ☐ Juegos
- ☐ Música
- ☐ Software educativo
- ☐ Herramientas informáticas

**25.** Se ha distanciado de los ambientes digitales, a través de prácticas como:

- ☐ Digitando sus trabajos en máquina de escribir o a mano
- ☐ Prefiriendo el teléfono y las relaciones cara a cara en lugar del correo electrónico o Messenger
- ☐ Comprando sus materiales en las librerías o accediendo a ellos en las bibliotecas de la ciudad
- ☐ Priorizando las reuniones presenciales para realizar actividades académicas

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

**26.** La interacción con ambientes digitales, le ha conducido a organizar procesos de formación, (identifique él, o los tipos de estrategias que utiliza):

- ☐ Diseñando sus guías y didácticas académicas
- ☐ Consultando bases de datos y expertos en diferentes Web para sus metodologías
- ☐ Participando y/o conformando distintos grupos

**27.** El desarrollo de sus procesos académicos se ha complicado en la interacción con ambientes digitales, de tal manera que:

- ☐ Pasa Navegando en la internet durante mucho tiempo sin obtener resultados
- ☐ Termina Confundiendo la manera de utilizar las herramientas digitales
- ☐ En general siente que dificulta la entrega de sus calificaciones y evaluaciones

**28.** La responsabilidad del manejo de los ambientes digitales en los procesos de aprendizaje, lo ha conducido a una mayor autonomía y libertad como docente:

- ☐ Investigando nuevas lecturas para la clase
- ☐ Vinculando otros materiales
- ☐ Promoviendo la autodidáctica entre sus estudiantes
- ☐ Participando en grupos on line de acuerdo con temas de su trabajo académico

**29.** La responsabilidad en el manejo de ambientes digitales en procesos de formación, le inducen a un control total de su trabajo académico, ya que:

- ☐ Autoriza las lecturas de clase
- ☐ Modera foros y chats del curso

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- Evalúa y corrige el trabajo de los estudiantes
- Conformar los grupos de trabajo en el curso

**30.** Los materiales que utiliza en ambientes digitales, integran diferentes medios y formatos para su realización:

- Hipertextual (Apoya el texto con otros textos dentro del mismo texto a través de vínculos)
- Multimedia (Documentos que integran imágenes, textos, y audiovisuales)
- Hipermedial (Documentos que integran imágenes, textos, y audiovisuales, y adicionalmente se enlazan con otros documentos del mismo tipo)

**31.** La producción de materiales de enseñanza para los ambientes digitales, se le dificulta porque:

- Se enfatiza más en la forma que en el contenido
- Se requiere competencias avanzadas para el manejo de los formatos
- Casi siempre falla la tecnología, atropellando la producción.

**32.** El aprendizaje y la apropiación del conocimiento en ambientes digitales, le ha permitido utilizar estrategias y herramientas tecnológicas novedosas, como:

- Intervención, programación y desarrollo de software
- Uso competente de Software especializado
- Conformación de comunidades de práctica
- Consulta en bases de datos nacionales e internacionales

**33.** Entre las diferentes situaciones que malogran la apropiación del conocimiento en ambientes digitales, ha presenciado:

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ Plagio de información trasladada sin ninguna elaboración
- ☐ Degradación de la composición escrita y manejo del lenguaje
- ☐ Elaboración de contenidos superficiales

**34.** Las experiencias de evaluación que ha tenido en ambientes digitales, se caracterizan por:

- ☐ Trabajar colaborativamente
- ☐ Elaborar los propios procesos de evaluación, teniendo en cuenta la diversidad de medios, recursos y herramientas tecnológicas
- ☐ Dejar que los alumnos autoevalúen sus propios trabajos
- ☐ Enviar y/o recibir trabajos

**35.** Los procesos de comunicación en la evaluación en ambientes digitales, se dificulta, originando situaciones como:

- ☐ Ausencia del estudiante
- ☐ Falta de retroalimentación por parte del estudiante
- ☐ Problemas de recibo y entrega de evaluaciones en plataformas digitales
- ☐ Problemas de plagio de trabajos y materiales bajados de internet

**36.** Su práctica con materiales educativos como textos, guías, talleres, en ambientes digitales de ES, ha sido:

- ☐ Produciendo y generando copias digitales de los materiales
- ☐ Utilizando los materiales en plataforma on line y modificándolos fuera del ambiente digital
- ☐ Publicando reflexiones teóricas y conceptuales sobre objetos de aprendizaje en ambientes virtuales

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

**37.** La práctica tecnológica que realiza en su entorno educativo, lo deshumaniza cada vez más, generándole estados de:

- ☐ Objetivación
- ☐ Masificación
- ☐ Alienación
- ☐ Aislamiento
- ☐ Individualización

**38.** Durante su trabajo en ambientes digitales, ha usado materiales educativos como:

- ☐ Textos
- ☐ Guías
- ☐ Talleres
- ☐ Videos
- ☐ Audios
- ☐ Imágenes

**ENFOQUE TECNOLÓGICO-COMUNICATIVO**

**39.** Las herramientas digitales que utiliza frecuentemente en su proceso de aprendizaje y que se han constituido en experiencias positivas, son: (Marque cuáles)

- ☐ Foros
- ☐ Chats

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ Correo
- ☐ Audio IP
- ☐ Video IP
- ☐ Tableros digitales
- ☐ Aulas virtuales
- ☐ Wikys
- ☐ Ninguna

**40.** En sus visitas a diferentes ambientes de aprendizaje en la Red, controla y domina los enlaces y/o vínculos, realizando recorridos sistemáticos y prolongados

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

**41.** Su relación con los aparatos digitales está caracterizada por una íntima y frecuente interacción que le permite

- ☐ Personalizando el escritorio de su computador a sus necesidades y expectativas
- ☐ Pasar la mayor parte de su tiempo en interacción con el aparato (celular, palm, y/o computador)
- ☐ Sentir incomodidad en ausencia de los aparatos (celular, palm, computador)

**42.** Su relación con los aparatos digitales está caracterizada por una distancia y desconfianza respecto del uso de este tipo de aparatos. (MarqueCuál)

- ☐ Celular

**EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.**

- ☐ Palm
- ☐ Computador

**43.** Su relación con la navegación en internet está caracterizada por una dedicación

**a.** *Diaria de:*

- ☐ 12 a 24 horas
- ☐ 6 a 12 horas
- ☐ 3 a 6 horas
- ☐ 0 a 3 horas

**b.** *Semanal de:*

- ☐ 24 a 48 horas
- ☐ 12 a 24 horas
- ☐ 6 a 12 horas
- ☐ 0 a 3 horas

## **DIMENSIÓN TERRITORIAL**

### **ENFOQUE FILOSÓFICO-PEDAGÓGICO**

**44.** El espacio en los ambientes digitales de educación superior, se puede entender como un escenario público en donde se construye identidad y se conforman comunidades a partir de aprendizaje y trabajo colaborativo

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

**45.** Recorrer los espacios en ambientes digitales aplicados en la educación superior, le produce una sensación de familiaridad

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

**46.** Recorrer los espacios en ambientes digitales, le produce una sensación de estar ubicado en territorio ajeno con muchos obstáculos técnicos para conocerlo

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**47.** El control de los espacios digitales, es responsabilidad de todos los participantes involucrados en el proceso educativo

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

**48.** El control de los espacios digitales en el proceso educativo, lo ejerce la institución educativa



***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

**49.** El trabajo de los docentes en ambientes digitales, se centra en los materiales de enseñanza, de tal manera que funcionan como herramientas pedagógicas útiles.

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**50.** Los materiales que utiliza en ambientes digitales, son similares a los utilizados en la educación presencial.

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**51.** Centrar el proceso en los materiales didácticos y pedagógicos, puede ocasionar desorientación a quienes carecen de la formación técnica para recorrer el ciberespacio.

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

**52.** Las maneras de apropiar el conocimiento son determinadas por el ciberespacio, de tal manera que los espacios y los tiempos de encuentro entre profesores y estudiantes, son flexibles, rápidos y fluidos, ya que:

- ☐ Los materiales pedagógicos están al alcance de un clic
- ☐ Los procesos de administración se tornan rápidos
- ☐ Los estudiantes entregan sus trabajos al docente a través de internet y éste sus evaluaciones
- ☐ Se consulta en diferentes fuentes de información simultáneamente

**53.** El ciberespacio reestructura las maneras de apropiar el conocimiento, de tal manera que se pueden establecer relaciones de analogía entre el manejo de los espacios físicos y el ciberespacio.

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

**54.** El ciberespacio determina otras maneras de apropiar el conocimiento, de tal manera que en ambientes digitales de aprendizaje, el usuario percibe las rutas pero no controla su recorrido.

- ☐ Totalmente de acuerdo

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

**55.** Los procesos de aprendizaje impulsados por los docentes y la universidad en general, conciben el ambiente digital como un territorio constituido por una red en la que se establecen relaciones históricas, simbólicas y colectivas que es necesario habitar.

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**56.** Los procesos de aprendizaje desarrollados por los docentes y la universidad en general, llevan a concebir el ambiente digital como un escenario que permite interactuar.

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**57.** Los procesos de aprendizaje se limitan a utilizar los ambientes digitales como un medio para colocar y/o recibir trabajos, evaluaciones y contenidos del curso

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**58.** Los materiales educativos como textos, guías, presentaciones en los ambientes digitales, generan dudas serias acerca de una efectiva asimilación y apropiación de los conocimientos

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

**59.** Los aspectos más importantes en el diseño y estructuración tecnológica de la información en ambientes digitales aplicados en la educación superior, deben caracterizarse por:

- ☐ El diseño y estructura de la información que proyecten la filosofía institucional
- ☐ El Concepto de navegación clara, precisa y fluida
- ☐ La Integración de diferentes medios multimediales

**60.** En el futuro los ambientes digitales educativos serán un despliegue de diseño comunicativo, pues el mundo se volverá tan pequeño como una aldea y tan familiar como un barrio.

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

**61.** Es posible que dentro de unos años, los ambientes digitales educativos, sean ambientes controlados por programas de inteligencia artificial, desplazando la voluntad e inteligencia humanas

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

**62.** Los ambientes digitales concebidos como un espacio creado por la inteligencia humana, se encuentran articulados con el mundo de la vida y con la apropiación de conocimiento.

- ☐ Definitivamente sí
- ☐ Probablemente sí
- ☐ Indeciso
- ☐ Probablemente no
- ☐ Definitivamente no

**Enfoque tecnológico-comunicativo**

**63.** El uso de herramientas digitales en los procesos comunicativos de la educación superior, por la amplia gama de posibilidades que ofrece, le amplía los horizontes de sentido como docente.

- ☐ Totalmente de acuerdo

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

**64.** Su relación tecnológica con los escenarios digitales está caracterizada por una facilidad de tránsito, acceso a recursos, e ilimitada expansión del espacio y el tiempo

- ☐ Muy de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Muy en desacuerdo

**65.** La relación con los escenarios digitales está caracterizada por una imposibilidad de acceso a los mismos, debido a la falta de uso y apropiación de los lenguajes y simbología apropiados

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**66** La navegación en internet nos demuestra tecnológicamente, que es una imponente red que conquista nuevos territorios de aprendizaje

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero

***EDUCACIÓN VIRTUAL: DEL DISCURSO A LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS.  
ESTUDIO ETNOGRÁFICO EN TRES INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COLOMBIA.***

- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso

**67.** El estar frente a una pantalla de computador, nos hace creer metafóricamente que nos movemos por diferentes espacios virtuales, cuando en realidad estamos anclados a un aparato en algún lugar del mundo.

- ☐ Completamente verdadero
- ☐ Verdadero
- ☐ Ni falso, ni verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Completamente falso